



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

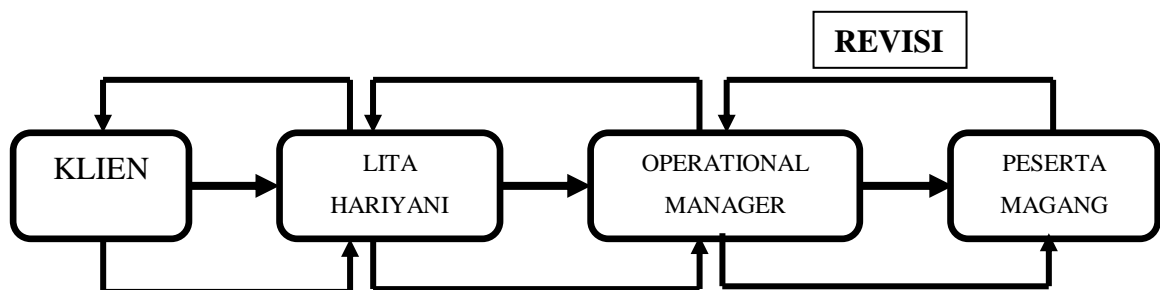
Berikut bagaimana kedudukan penulis sebagai *illustrator* dan alur koordinasi sebuah *project* dilakukan di Ageru Art Studio:

1. Kedudukan

Sebagai *illustrator* di Ageru Art studio, penulis ditugaskan untuk membuat ilustrasi untuk kepentingan *marketing* di konten media sosial, serta membuat aset-aset berupa *digital painting* maupun *vector art* untuk keperluan *project*.

2. Koordinasi

Bagan alur koordinasi yang penulis lalui selama magang, antara lain sebagai berikut:



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Tanggal	Proyek	Keterangan
1.	8 Feb – 19 Maret 2020	Poster Hari Raya / Nasional	Ilustrasi poster bertemakan Hari Raya Nyepi, Idul Fitri, Sumpah Pemuda, Hari Pahlawan, dan Tahun Baru sebagai konten media sosial
2.	8 Feb – 19 Maret 2020	Tutor	<i>Drawing Tutor</i> untuk satu anak SD pada hari Senin dan 3 anak SMP pada hari Kamis
3.	11 Feb – 12 Feb 2020	<i>Mograph</i> Traveloka	Membuat <i>vector art</i> sebagai aset, berupa awan, kertas dan pensil, planet, dan pulau yang nantinya dianimasikan peserta magang lain
4.	27 Feb 2020	<i>Workshop</i>	Mendemonstrasikan dan membimbing anak-anak SMK dalam pembuatan satu contoh <i>bumper</i> yang sudah dibuat peserta magang lainnya
5.	4 Mar – 10 April 2020	Ageru <i>promotional motion graphic</i>	Mengilustrasikan masing-masing satu karakter di tiga <i>style</i> gambar yang berbeda, berupa <i>cartoon</i> , <i>manga</i> , dan <i>digital-painting</i> , yang nanti akan digunakan sebagai aset <i>mograph</i> yang dianimasikan peserta magang lain

6.	27 April 2020	Perancangan Materi	Penyusunan materi untuk 14 pertemuan kelas animasi dasar yang didiskusikan dengan empat peserta magang lainnya beserta <i>supervisor</i>
7.	6 Mei – 9 Mei 2020	Materi Pembelajaran	Pembuatan Tutorial <i>Walk-Cycle</i>

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Walaupun mendaftar sebagai *illustrator*, tetapi ada beberapa pekerjaan lain selain menggambar yang diberikan kepada penulis, seperti mengajar baik di Ageru sendiri maupun di sekolah, dan juga menyusun dan membuat materi bahan ajaran untuk kelas animasi. Penulis kemudian diberi tugas untuk membuat poster-poster berupa ilustrasi hari raya atau cara *social distancing* untuk konten media sosial milik Ageru Art Studio, aset berupa *vector art* untuk *motion graphic* Traveloka, juga ilustrasi kartun, manga dan *digital painting* untuk video pengenalan Ageru, serta menjadi *tutor* dalam menggambar.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

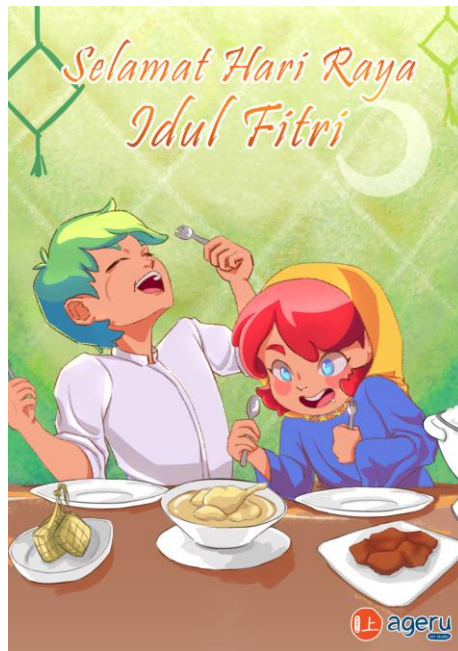
Penulis dipercayakan untuk menjadi *illustrator* yang membuat poster-poster hari raya konten media sosial Ageru Art Studio, juga sebagai *drawing tutor* untuk anak-anak didik Ageru. Berikut adalah penjelasan mengenai masing-masing pekerjaan yang dilakukan oleh penulis.

1. Poster Hari Raya

Penulis langsung diberikan tugas ilustrasi pada hari pertama magang. Semua hari raya penting yang ada di Indonesia selama satu tahun dicatat satu per satu dan peserta magang diberi kesempatan untuk mengambil sendiri beberapa tema yang dikerjakan. Setelah berdiskusi dengan empat peserta magang lainnya, penulis kemudian mengambil lima tema, antara lain hari raya Nyepi, Idul Fitri, Sumpah Pemuda, Hari Pahlawan dan

Tahun Baru. Poster tersebut juga ditujukan untuk menarik minat anak-anak sampai remaja, karena itu dibutuhkan ilustrasi 2D dengan warna-warna *vibrant*. Setiap poster dibuat dalam dua jenis ukuran, masing-masing untuk Instagram dan Facebook. Ukuran A4 digunakan untuk Facebook, sedangkan Instagram 1080 x 1080px atau 1080 x 1350px. Di semua poster wajib menggunakan logo Ageru yang sudah diberikan kepada penulis.

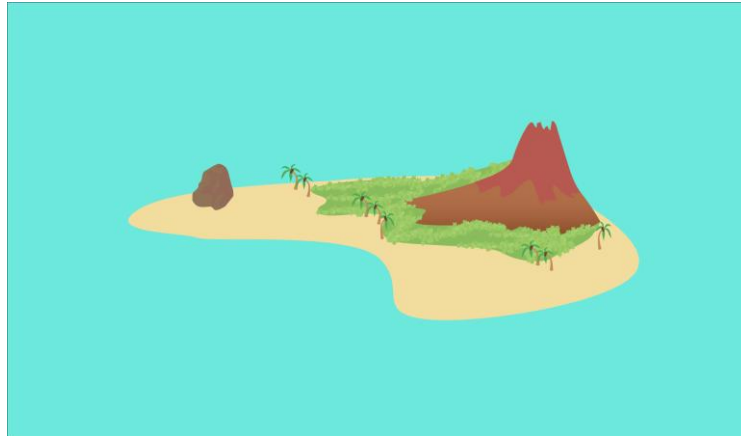
Deadline proyek ini tidak ketat, poster harus selesai sebelum hari perayaannya. Penulis kemudian memilih untuk memulai tema pertama berdasarkan urutan tanggal hari raya yang paling dekat dengan tanggal saat melaksanakan kegiatan magang sampai yang terjauh, dengan begitu dimulai dari poster hari raya Nyepi sampai terakhir Tahun Baru. Sebelum memulai satu poster, penulis harus terlebih dahulu melakukan riset. Teruntuk perayaan keagamaan yang menyangkut ke ritual atau tradisi tertentu, riset yang dilakukan meliputi kegiatan yang dilakukan, hal yang dikenal dari hari raya tersebut, serta baju maupun makanan yang dihidangkan di perayaannya. Sedangkan untuk hari nasional, penulis lebih berfokus kepada tujuan atau makna yang diberikan oleh hari peringatan tersebut, risetnya kemudian mencakup tokoh-tokoh penting yang bersangkutan, serta baju atau seragam yang menunjukkan patriotisme. Poster yang sudah jadi kemudian diberikan kepada dan diperiksa oleh *supervisor*. Setelah melihatnya, *supervisor* kemudian akan langsung memberikan keputusan jika poster yang sudah dibuat penulis harus direvisi atau tidak.



Gambar 3.2. Poster Hari Raya Idul Fitri
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

2. *Motion Graphic* Traveloka

Penulis beserta peserta magang lainnya ditugaskan untuk membuat *motion graphic* untuk Traveloka. Tujuan dari *motion graphic* tersebut adalah untuk memberitahu bahwa orang-orang dapat melihat informasi mengenai Ageru Art Studio dan membayar kursusnya langsung di Traveloka. *Supervisor* kemudian memberikan kesempatan kepada para peserta magang untuk membuat konsep videonya sendiri. Setelah hasil diskusi, berupa konsep video dan *storyboard* disetujui oleh *supervisor*, baru penulis dan peserta magang membagi tugas dalam pengerjaannya. Penulis bertugas untuk membuat tiga aset berbasis *vector*.



Gambar 3.3. Aset vektor pulau

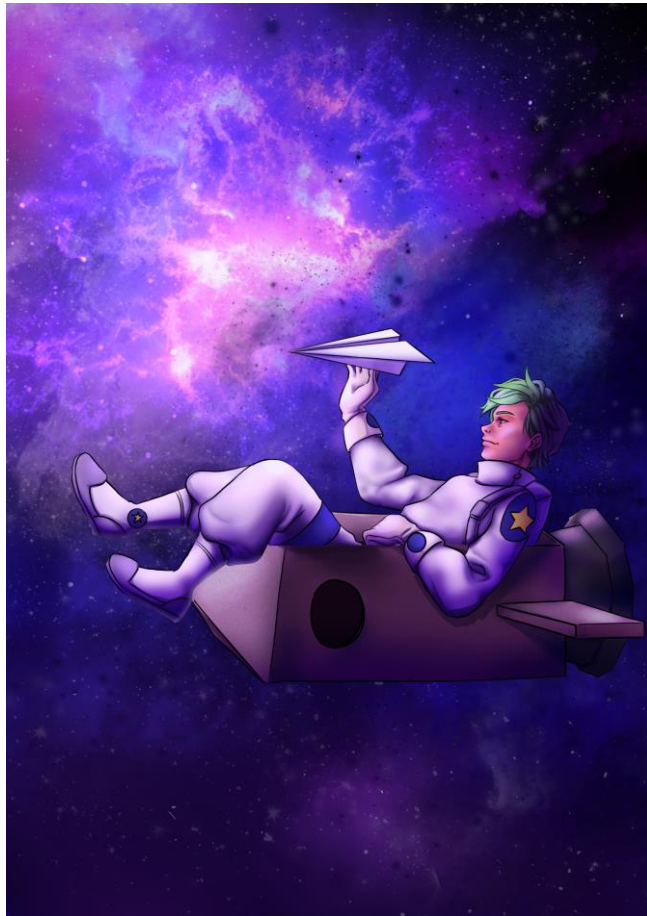
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Konsep *motion graphic* yang sudah penulis dan peserta magang lain rancang menceritakan dua dari tiga maskot Ageru Art Studio, yaitu Kani dan Wasabi, menunjukkan keminatannya untuk kursus menggambar disitu. Kani dan Wasabi sedang menggambar di lokasi yang berhubungan dengan karakternya masing-masing. Penulis kemudian membuat sebuah pulau, tempat dimana Kani, seorang bajak laut perempuan berambut merah, menggambar sambil menyandar di satu batu besar. Aset *motion graphic* kedua yang penulis buat adalah sebuah bulan dengan bendera berlogo Ageru Art Studio menancap disana. *Environment* tersebut dibuat untuk Wasabi, yang merupakan astronot laki-laki berambut hijau. Aset terakhir berupa beberapa jenis awan, serta sebuah kertas dan pena bulu sebagai *props* yang dipakai Kani untuk menggambar.

3. Aset *Motion Graphic* Ageru

Penulis beserta peserta magang lainnya kemudian diberi sebuah *group project* berupa *motion graphic* yang berisikan pengenalan Ageru, lengkap beserta kelas-kelas yang diajarkannya. Setelah membagi tugas dan sepakat dengan teman-teman peserta magang, penulis memutuskan untuk menggambar aset untuk *cartoon* dan *manga drawing*, juga *digital painting*. Aset-aset yang sudah jadi tersebut akan dianimasikan oleh

peserta magang yang khusus memegang *motion graphic*. Untuk *cartoon drawing*, penulis mengambil tiga referensi utama dari seri animasi *Nickelodeon*, yaitu *Fairy Odd Parents*, *Danny Phantom*, dan *Hey Arnold!*. Ketiga referensi tersebut kemudian akan diterapkan dalam menggambar Kani, seorang maskot anak perempuan milik Ageru Art Studio.



Gambar 3.4. Digital painting Wasabi untuk *motion graphic* Ageru
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Dalam proyek *mograph* ini, karakter Wasabi, yaitu maskot anak laki-laki Ageru, akan mengalami transisi dari *style* gambar manga ke *digital-painting*. Salah satu peserta magang kemudian membuat satu pose berbentuk sketsa, sebagai dasar dari kedua jenis *style* yang akan memiliki transisi tadi. Untuk Wasabi versi manga, penulis mengambil tiga referensi

utama dari manga shounen, yaitu Naruto untuk *style* gambar Wasabi, serta One Piece dan One Punch Man untuk *shading* dan *screentones*. Khusus *digital painting*, penulis membutuhkan banyak masukan dan bantuan baik dari *supervisor*, maupun peserta magang lainnya, dalam *shading* yang realis serta bagus tidaknya *background* galaksi yang digambar sendiri. Pose dan *lineart* dari gambar di atas dibuat oleh salah satu peserta magang, dan penulis yang mengerjakan bagian *background* dan karakter. Revisi dilakukan sampai *background* dan karakter bisa menyatu, baik dari sisi pencahayaan dan warna. Setelah semua dirasa puas dan diterima oleh *supervisor*, baru karya tersebut bisa diberi ke pada peserta magang yang nanti akan menganimasikannya di After Effect.

4. *Motion Graphic Workshop*

Pada tanggal 27 Februari 2020, penulis beserta semua tim Ageru Art Studio diberi kesempatan menggelar *workshop* di SMK 4 Tangerang Selatan. Penulis dan tim dibagi menjadi dua, tiga orang sudah termasuk penulis akan pergi ke kelas animasi, sedangkan lima orang lainnya mengajar di kelas multimedia. Di kesempatan ini, tim Ageru akan memperkenalkan dan mengajarkan *motion graphic* sederhana kepada siswa dan siswi SMK tersebut. Awal pertemuan dimulai dengan mengenalkan apa itu *motion graphic* dan bagaimana jenis animasi ini sebenarnya banyak dipakai di mana-mana. Hal ini bertujuan untuk memberi wawasan kepada para murid bahwa animasi tidak terbatas pada animasi-animasi yang mereka ketahui pada umumnya, seperti Disney dan lain-lain, dan ada banyak peluang kerja yang membutuhkan *motion graphic* tersebut.



Gambar 3.5. Bumper sebagai bahan pembelajaran di workshop Ageru
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Setelah pengenalan tentang *motion graphic* usai, barulah penulis dan timnya mendemonstrasikan cara membuat *motion graphic* dari *bumper* yang sudah dipersiapkan salah satu peserta magang sebelumnya untuk diikuti murid-muridnya dengan menggunakan *software* After Effect. Gambar di atas adalah hasil jadi dari *bumper* yang akan menjadi bahan pembelajaran. Selagi teman peserta magang lainnya mendemonstrasikan cara pembuatan *bumper*, penulis dan satu teman lainnya berkeliling di dalam kelas untuk membantu murid-murid yang ketinggalan atau butuh bantuan lainnya. *Workshop* ini berjalan dengan lancar dan membuat tim Ageru serta pihak sekolah puas dengan hasilnya, ditambah melihat antusias murid-murid saat mengerjakan tugas yang diberi tadi.

5. *Drawing Tutor*

Ageru membuka kursus setiap harinya, dan penulis diberi kesempatan untuk mengajar di hari senin dan kamis. Tugas penulis disitu adalah untuk membimbing atau mengarahkan ketika mereka sedang menggambar menggunakan *pen tablet* dengan *software* Paint Tool SAI. Level yang diajarkan juga ada tingkatannya, disesuaikan dengan kemampuan dan umur murid yang diajar. Untuk murid-murid pada hari senin yang masih duduk di bangku SD, biasanya ditugaskan untuk membuat gambar-gambar sederhana, atau juga membuat replika dari contoh gambar yang sudah

disediakan. Hal tersebut diberlakukan karena fokus mereka lebih kepada pengenalan *software*, berupa Paint Tool SAI, dan *hardware* yaitu Wacom. Sedangkan murid SMP pada hari Kamis, yang sudah lumayan mahir menggunakan *pen tablet* dan Paint Tool SAI hanya membutuhkan arahan-arahan guna meningkatkan kemampuan menggambar mereka lebih dalam lagi.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Salah satu kendala yang paling sulit adalah bagian *tutoring*, karena penulis sadar masih banyak hal yang tidak penulis kuasai, baik prinsip-prinsip dalam menggambar maupun penggunaan *software*. Hal tersebut tentu saja membuat penulis tidak optimal dan harus riset atau bertanya kepada *supervisor* dan peserta magang lainnya demi kelancaran dalam *tutoring*.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Selain melalui riset yang berhubungan dengan prinsip-prinsip menggambar, penulis dapat mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut berkat bantuan dari tim Ageru Art Studio. Di dalam kelas menggambar, biasanya terdapat satu sampai dua *tutor*. Jika anak didik tersebut menanyakan sesuatu yang penulis ragu untuk menjawabnya, maka *tutor* lain yang jauh lebih mahir, baik dalam menggambar itu sendiri maupun penguasaan *software*, akan membantu menjawabnya. Di samping bantuan dari peserta magang lain, *supervisor* juga mengizinkan penulis untuk menggunakan komputer dan *pen tablet* yang sedang tidak dipakai, sehingga sembari menunggu dan mengamati murid yang sedang menggambar, penulis mengambil kesempatan itu untuk mencoba mempelajari *software* tersebut.